РУКОВОДСТВО

КЪ ОСНОВАТЕЛЬНОМУ ПОЗНАНІЮ

ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ,

или

ИСКУСТВО

ОБЫГРЫВАТЬ ВСѢХЪ ВЪ ПРОСТЫЯ ШАШКИ.

Honny soit qui mal y pense.

САНКТПЕТЕРБУРГЪ,
Въ Типографіи А. Смирдина.
1827 года.

ПЕЧАТАТЬ ПОЗВОЛЕНО

съ тѣмъ, чтобы по напечатаніи, до выпуска изъ Типографіи, представлены были въ Главный Цензурный Комитетъ семь экземпляровъ сей книги, для доставленія куда слѣдуетъ, на основаніи узаконеній.

Санктпетербургъ, 27 Мая 1827 года.

Цензоръ Гаевскій.

СОДЕРЖАНІЕ.

Страп.

I. Описаніе простой шашечной игры. 1.
II. О положеніи шашечницы и шашекъ. - - - - - - - 2.
III. О ходѣ и дѣйствіи шашекъ. - 3.
IV. Изъясненіе рѣченій, въ шашечной игрѣ употребляемыхъ. - - 5.
V. Общія правила и примѣчанія. - 7.
VI. Частныя правила шашечной игры. 11.
VII. Погрѣшности или измѣненія сей игры. - - - - - - - 15.
Примѣрныя игры.
VIII. Изъясненіе принятаго способа описанія игоръ. - - - - 19.
IX. Начальныя игры. - - - 21.
(Четыре полныя игры.)
X. Окончанія игоръ. - - - - 32.
1) Три доведи противъ одной. - —
2) Три доведи противъ одной доведи и шашки—(десять примѣровъ). 38.
3) Четыре доведи противъ одной. 49.
4) Шесть шашекъ запираютъ одну. 51.
XI. Хитрости шашечной игры - - 52.
(двѣнадцать примѣровъ.)
XII. Объ игрѣ въ поддавки. - - 62.
(Два примѣра, какъ надлежитъ играть съ 12-ю шашками противъ одной.)

I.

Описаніе простой шашечной игры.

Обыкновенная шашечная доска состоитъ изъ большаго квадрата, раздѣленнаго на 64 четвероугольника или клѣтки, бѣлыхъ и черныхъ, или двухъ другихъ цвѣтовъ, расположенныхъ такъ, чтобы клѣтки, прилежащія одна къ другой боками, были всегда различнаго цвѣта.

Въ шашки играютъ въ двоемъ— другъ противъ друга.

Игра сія раздѣляется на простую и игру въ поддавки (qui perd-gagne).

Простая, обыкновенная игра состоитъ въ томъ, чтобъ лишить противника шашекъ, или запереть ихъ такъ, чтобъ онъ не имѣлъ хода; а въ игрѣ въ поддавки кто скорѣе отдастъ свои шашки, тотъ и выигралъ.

II.

О положенiи шашечницы и шашекъ.

Шашечная доска должна быть поставлена такъ, что бы крайняя угловая клѣтка съ правой стороны у каждаго игрока была бѣлая.—Правило сiе принято и въ шахматной игрѣ.

Всѣхъ шашекъ 24, изъ нихъ 12 бѣлыхъ и 12 черныхъ.

Всѣ шашки имѣютъ одинаковый видъ и отличаются только цвѣтомъ. Обыкновенно дѣлаются круглыя плоскiя, деревянныя или костяныя.

У каждаго игрока по 12 шашекъ одного цвѣта.

Шашки становятся на первыхъ трехъ линiяхъ по чернымъ клѣткамъ (если шашечница поставлена какъ выше сказано) съ обѣихъ сторонъ одинакимъ образомъ, т. е. черныя отъ 1 до 12, а бѣлыя отъ 21 до 32, см. *таблицу* стран. 18.

III.

О ходѣ и дѣйствiи шашекъ.

Шашки ходятъ косвенно по однѣмъ дiагональнымъ линiямъ, на право и на лѣво, ступая только впередъ на первое ближайшее мѣсто.

Всѣ шашки имѣютъ одинаковый ходъ.

Игроки ходятъ по очереди одною какою-либо шашкою. Два раза сряду ходить возбраняется.

Шашки назадъ не ходятъ. Берутъ же впередъ и на задъ также по дiагональнымъ линiямъ.

Шашка беретъ другую въ то время, когда подойдетъ на смежную къ ней клѣтку, и когда нѣтъ по другую ея сторону шашки.

Когда шашка беретъ, то перескакиваетъ взятую шашку, становясь по другую ея сторону, а взятая шашка, послѣ хода, снимается вовсе съ доски.

Брать и не брать не состоитъ въ волѣ игрока, но брать непремѣнно должно.

Если случится, что въ одно время можно брать двумя шашками, то предоставляется на волю игрока брать одною какою либо шашкою, большее или меньшее число шашекъ.

Когда шашка чрезъ взятіе противной или другимъ образомъ ступитъ на крайнюю изъ четырехъ клѣтокъ противуположной линіи, то дѣлается *доведью* или *дамкою* (для отличія отъ прочихъ оборачивается или покрывается другою шашкою) и ходитъ уже по всѣмъ діагональнымъ линіямъ взадъ и впередъ, и такъ далеко, какъ шашки позволяютъ. Беретъ на пути противныя шашки также перескакивая и становясь на клѣткѣ той линіи, гдѣ почтетъ за лучшее.

Въ одно время можно имѣть одну, двѣ, три и болѣе доведей.

IV.

Изъясненіе рѣченій, въ шашечной игрѣ употребляемыхъ.

Дать шашку впередъ. Когда игрокъ искуснѣе другаго, то, для уравненія игры, снимаетъ у себя, по условію, одну или двѣ шашки съ передней линіи.

Запереть шашку. Отнять у нее ходъ—посадить въ тѣсное мѣсто. Кто проигралъ игру и шашка его остается запертою, тому вмѣняется сіе въ предосужденіе, и, по условію, полагается особая плата за каждую запертую шашку.

Итти въ дамки, въ доведи. Доводить шашку;—вести до противуположной послѣдней линіи, и когда шашка ступитъ на которую нибудь изъ четырехъ клѣтокъ оной, тогда дѣлается доведью.

Линіи діагональныя. Клѣтки, сіи линіи составляющія, суть од-

ного цвѣта и касаются другъ друга только углами.

Линіи крайнія. Слѣдующія четыре линіи: 13—2, 2—20, 20—31 и 31—13, см. *таблицу.*

Линіи среднія. Двѣ линіи: 1—28 и 5—32, см. *таблицу.*

Линія большая или *большая дорога.* Діагональная линія 29—4, заключающая въ себѣ восемь клѣтокъ.

Шашка подъ ударомъ. Шашка, которую можно брать.

Фукъ. Когда шашка стоитъ подъ ударомъ, а противный игрокъ, не замѣтя сего, не возметъ шашки, тогда тотъ игрокъ, чья шашка подъ ударомъ, имѣетъ право снять у противника шашку, которою слѣдовало ему брать, или заставить его, уничтожа сдѣланный имъ ходъ, взять непремѣнно его шашку—если по расчетамъ своимъ надѣется чрезъ то получить какую-либо выгоду—хотя против-

ный игрокъ желалъ бы лучше отдать фукъ. Играть съ фуками зависитъ отъ условія, и между хорошими игроками фукъ болѣе не въ употребленіи.

V.

Общія правила и примѣчанія.

§ 1. Всякой ходъ долженъ имѣть причину и цѣль.

§ 2. Надобно стараться дѣлать такіе ходы, которые бы имѣли двоякую цѣль. Симъ средствомъ легко можно выиграть, ибо противный игрокъ не всегда найдетъ возможность помѣшать достиженію обѣихъ цѣлей.

§ 3. Прежде нежели игрокъ ступитъ шашкою, долженъ изслѣдовать обоюдное положеніе шашекъ, обдумать и вычислить всѣ выгоды сего хода, равно и невыгоды, какія могутъ произойти отъ того.

§ 4. Имѣя болѣе шашекъ, надобно мѣняться; также надлежитъ мѣняться, если есть хотя малѣйшая выгода; впрочемъ, тѣми шашками, которыя положеніемъ своимъ стѣсняютъ ходы противныхъ, мѣняться не должно. На примѣръ: если одна шашка препятствуетъ ходамъ двухъ противныхъ, должно стараться, дабы чрезъ ея потерю не дать возможности противной сторонѣ освободить запертыя шашки.

§ 5. *Главнѣйшее правило.* Вся игра состоитъ въ томъ, чтобъ умѣть расположить шашки свои такимъ образомъ, что бы онѣ препятствовали выгоднымъ ходамъ противныхъ, и чрезъ то запирали бы и стѣсняли его игру такъ, чтобъ онъ, безъ потери, не могъ ступить никакою шашкою.

§ 6. Никогда не должно слишкомъ надѣяться на выгодное свое положеніе, и среди самыхъ успѣ-

ховъ надлежитъ принимать мѣры осторожности противъ нечаянныхъ ходовъ; а особливо въ концѣ игры ходы должны быть самые рѣшительные и вѣрные; надлежитъ все принимать въ соображеніе и изыскивать всѣ средства, которыми можно выиграть, или сдѣлать игру ничью, когда игрокъ сильнѣе. Видя же неминуемый проигрышь, надобно стараться, чтобы шашки не остались запертыми.

§ 7. Въ худомъ положеніи надобно жертвовать шашками, лишь бы исправить свою игру; ибо лучше быть съ меньшимъ числомъ шашекъ въ выгодномъ, нежели съ большимъ числомъ въ худомъ положеніи.

§ 8. Не должно упускать случая сдѣлать хорошій ходъ. Первоначальные ходы имѣютъ большое вліяніе на послѣдствія, а потому надлежитъ соображать ихъ съ игрою противника.

§ 9. Успѣхъ игры, между хорошими игроками, зависитъ отъ

перваго хода, дурно соображеннаго, лучше сказать, отъ первой ошибки; ибо хорошій игрокъ тотчасъ воспользуется оною и обратитъ выгоду на свою сторону.—Потеря шашки обыкновенно рѣшаетъ игру. — Впрочемъ какъ бы ни была худа игра, не надобно бросать оной, не изслѣдовавъ прежде нѣтъ ли возможности поправиться; ибо не рѣдко случается, что и самая проигрышная игра выигрывается или дѣлается ничьей.

§ 10. Хорошій игрокъ дѣйствуетъ не надѣясь на ошибки противника, но по расчетамъ самымъ вѣрнѣйшимъ.

§ 11. Соображая о послѣдующихъ ходахъ противника, надобно всегда предполагать, что онъ сдѣлаетъ самые лучшіе, какіе только имѣетъ, и отнюдь не надѣяться на его ошибки и тѣмъ рисковать игрою.

§ 12. *Примѣчаніе.* Что бы скорѣе научиться играть и достигнуть возможнаго совершенства, надобно чаще играть съ хорошими игроками и внимательно изслѣдывать всѣ способы сей игры, коими можно выиграть.

VI.

Частныя правила шашечной игры.

1.

Первую игру начинаютъ по жеребью, или тотъ, у кого бѣлыя шашки, а въ послѣдующія—кто выигралъ; если же игра ничья, тогда опять выступаетъ тотъ, кто начиналъ.

2.

Ступивъ шашкою, нельзя перемѣнить хода. *Что за шашку, то и за мѣсто.* Впрочемъ хотя игрокъ

и поставилъ шашку, но если не выпустилъ оной изъ руки, можетъ перемѣнить ходъ по произволенію, но только непремѣнно долженъ ступить тою шашкою; если же рука съ шашки снята, хода перемѣнить нельзя.

3.

Кто забудетъ поставить шашку и начнетъ игру, въ волѣ другаго игрока состоитъ поставить забытую шашку, или продолжать игру такъ какъ есть.

4.

Если условлено будетъ съ одной стороны дать шашку впередъ, и если начиная игру другой забудетъ взять условленное, въ волѣ того, кто долженъ былъ получить впередъ, продолжать игру, не бравши условленной шашки, или начать новую.

5.

Кто ступитъ неправильно и отниметъ отъ поставленной шашки руку, въ волѣ противника состоитъ заставить ступить сею шашкою иначе, или оставить оную на томъ мѣстѣ, гдѣ она ошибкою поставлена; но если послѣ сего неправильнаго хода другой игрокъ уже ступилъ, шашка должна остаться на томъ мѣстѣ, куда она хотя неправильно поставлена.

6.

Дотронувшись до шашки непремѣнно должно оною играть, если впрочемъ игрокъ не предувѣдомитъ, что онъ ее поправляетъ.

7.

Кто ступитъ ошибкою два раза, противникъ воленъ или поставить шашку, во второй разъ

вышедшую, на прежнее мѣсто, или оставить обѣ на тѣхъ мѣстахъ, куда онѣ поставлены.

8.

Кто возметъ своею шашкою свою же шашку, и послѣ того другой игрокъ ступитъ, тогда ошибка остается безъ поправленія.

9.

Играть съ фуками зависитъ отъ условія, а если не было о семъ говорено, фукъ можно брать.

10.

Въ концѣ игры, когда игрокъ затрудняется выиграть, какъ-то напримѣръ: съ тремя доведями противъ одной и проч., тогда послѣ 30 ходовъ съ обѣихъ сторонъ, игра объявляется ничьей.

VII.

Погрѣшности, или измѣненія игры.

1-е, Нѣкоторые игроки не позволяютъ шашкамъ брать назадъ, а только впередъ; также ограничиваютъ ходъ доведи.

2-е, Играя въ поддавки, если случится, что въ одно время можно брать одну, двѣ и болѣе шашекъ по разнымъ направленіямъ, то болѣе считаютъ за правило брать большее число шашекъ. Я полагаю, что сіе нельзя принять за правило, но лучше предоставить на волю каждаго, по расчетамъ его, брать большее или меньшее число шашекъ: игра получитъ чрезъ то болѣе разнообразія. Впрочемъ все зависитъ отъ условія.

ПРИМѢРНЫЯ ИГРЫ.

Черныя шашки.

	1		2		3		4
5		6		7		8	
	9		10		11		12
13		14		15		16	
	17		18		19		20
21		22		23		24	
	25		26		27		28
29		30		31		32	

Бѣлыя шашки.

VIII.

Изъясненіе принятаго способа описанія игоръ.

Для удобнѣйшаго означенія ходовъ и различныхъ положеній шашекъ, въ описаніи игоръ и въ примѣрахъ случающихся, я принялъ слѣдующій способъ: всѣ клѣтки доски, по которымъ шашки ходятъ, помѣтилъ цыфрами, какъ въ прилагаемой при семъ таблицѣ показано.— И такъ, чтобъ опредѣлить мѣсто, на которомъ стоитъ шашка, надлежитъ написать цыфру той клѣтки, а ходъ ея на другое мѣсто—цыфру другой. На примѣръ: шашка, стоящая на 24 N, идетъ на право на боковую клѣтку, тотчасъ видно, что шашка сія становится на 20 N и я означаю сей ходъ: 24 на 20, или 24—20. Для сего совѣтую, желающимъ разобрать представленныя мною иг-

ры, означить цыфрами шашечницу, какъ показано на таблицѣ; а что бы шашки не закрывали цыфръ, то лучше написать ихъ на углахъ клѣтокъ.—Способъ сей есть одинъ изъ легчайшихъ и удобнѣйшихъ для означенія движеній шашекъ.

Если шашка беретъ другую, то дѣйствіе сіе означается двумя точками (:), которыя становятся въ концѣ хода. На примѣръ: если шашка 19 беретъ шашку, стоящую на 15, (и сама становится на 10), тогда пишется 19—10:, также если бы другая противная шашка стояла на 14 N, тогда взятіе и сей надлежитъ означить: 19—10:—17:, или сокращеннѣе 19—17:, т. е. номеръ шашки гдѣ стоитъ, и послѣдній куда становится.

Когда шашка пройдетъ въ доведи, то въ концѣ хода пишется буква D; а въ послѣдующіе, при ея

движеніи, буква сія пишется сначала хода.

Цыфры, поставляемыя въ началѣ, означаютъ число ходовъ, а буквы—на сіи ходы примѣчанія.

Черныя шашки, во всѣхъ представленныхъ мною играхъ, становятся на клѣткахъ отъ 1 до 12, а бѣлыя отъ 21 до 32.

IX.

Начальныя игры.

Игра 1-я.

Черныя шашки отъ *N* 1 до *N* 12.
Бѣлыя отъ *N* 21 до *N* 32.

	Бѣлый.	*Черный.*
1.	24—20 (a)	9—13
2.	27—24	6— 9
3.	23—19	11—16
4.	20—11:	7—23:
5.	26—19:	8—11
6.	24—20 (b)	3— 7

7.	28—24 (c)	9—14
8.	32—28	14—17
9.	21—14:	10—26:
10.	30—23: (d)	5— 9 (e)
11.	25—22	9—14
12.	29—25	1— 6
13.	25—21	6—10 (f)
14.	31—26 (g)	13—17
15.	22—13:	14—18
16.	23—14:	10—17:
17.	21—14:	11—16
18.	20—11:	7—30: D
19.	14—10	12—16
20.	10— 6	2— 9:
21.	13— 6:	16—20
22.	6— 1 D	20—27:
23.	28—24 (h)	27—20:
24.	D 1—28	D 30—23
25.	D 28—15	D 23— 5
26.	D 15— 1	D 5—32
27.	D 1—28	D 32—18
28.	D 28—10	D 18—11
29.	D 10—19	D 11—18
30.	D 19—10 (i)	4— 8

31.	D 10—19	8—11
32.	D 19—10	D 18— 5
33.	D 10— 1	11—16
34.	D 1—15	D 5— 1
35.	D 15—29 (к)	ничья.

(а) Играть такъ или иначе зависитъ совершенно отъ произвола каждаго, и нельзя утвердительно сказать какой ходъ лучше въ началѣ игры. Нѣкоторые стараются помѣщать шашки свои на боковыхъ мѣстахъ, или, что называется, ходить по уголкамъ; другіе напротивъ считаютъ за лучшее ставить ихъ по срединѣ доски. Выгода и невыгода какъ сего такъ и другаго способа состоитъ въ томъ, что шашки, помѣщенныя на крайнихъ мѣстахъ, не такъ скоро могутъ быть разбиты, за то меньше имѣютъ ходовъ и скорѣе могутъ быть стѣснены; шашки же, помѣщенныя по срединѣ, хотя и

болѣе имѣютъ ходовъ, но подвержены большей опасности быть разбитыми. Однакожъ, по мнѣнію моему, гораздо лучше ставить ихъ по срединѣ, потому что этимъ можно стѣснять игру противника.

(b) Этотъ ходъ не такъ хорошъ — лучшій былъ мѣняться 19—15.

(c) Если черный отдастъ шашку 11 на 16 и возметъ двухъ, тогда бѣлый также возметъ двухъ, отдавши 22 на 17.

(d) Если бѣлый возметъ шашкою 31—22, то проиграетъ, см. *перемѣну*.

(e) Черный не хорошо бы сдѣлалъ, еслибъ ступилъ 13—17, тогда б. 25—21, и ему нельзя ступить на 22, потому, что тогда бы бѣлый ступилъ 23—18.

(f) Весьма выгодно имѣть шашки въ такомъ положеніи, какъ у чернаго: 2, 7, 11 и 14, 10, 7.

(g) Нѣтъ другаго хода. Если 22—18, тогда ч. 14—17, помѣняется и долженъ выиграть.

(h) Еслибъ бѣлый пропустилъ шашку сію въ доведи, то могъ проиграть. (Способъ выигрывать въ подобномъ положеніи показанъ ниже въ окончаніяхъ игоръ).

(i) Играя такимъ образомъ, бѣлый не пропуститъ черныхъ въ доведи, или займетъ большую линію.

(k) Черный проведетъ шашки свои въ дамки, но при доведи не могутъ поймать когда противная на большой линіи.—Игра ничья.

Перемѣна

на 10-й ходъ бѣлаго.

Что бы избѣжать повтореній первыхъ десяти ходовъ, надлежитъ шашки разставить слѣдующимъ образомъ:

Черныя: 1, 2, 4, 5, 7, 11, 12, 13, 26.
Бѣлыя: 19, 20, 24, 28, 25, 29, 30, 31.

Бѣлый.	*Черный.*
10. 31—22:	13—17
11. 22—13:	11—16
12. 20—11:	7—23: (l)
13. 25—22	5— 9
14. 13— 6:	1—10:
15. 22—17	2— 6
16. 29—25	4— 8
17. 25—21	8—11
18. 17—14	10—17:
19. 21—14:	12—16
20. 14—10 (m)	6—15:
21. 24—19	15—24:
22. 28—26:	16—19
23. 26—22	19—23
24. 22—17	23—27
25. 17—14	27—32 D
26. 14—10	D 32—28 и выиграетъ.

(l) Черный отъ такого положенія шашки своей 23 долженъ выиграть; ибо она препятствуетъ

ходамъ трехъ противныхъ: 30, 24 и 28.

(m) Если вмѣсто сего бѣлый ступитъ 24—19, тогда черный 23—27, потомъ на 31 *D* и выиграетъ.

Игра 2-я.

Положеніе шашекъ начальное.

	Бѣлый.	*Черный.*
1.	24—20	9—13
2.	27—24	6— 9
3.	23—19	10—14
4.	26—23	7—10
5.	30—26 (a)	3— 7
6.	19—16	12—19:
7.	23—16: (b)	14—17
8.	21—14:	10—17:
9.	16—12 (c)	17—21
10.	12—17: D (d)	21—12: D
11.	D 17— 3 (e)	2— 7
12.	D 3—21: (f)	9—14

*

13.	D 21—16:	D 12—17: (g)
14.	20—16 (h)	4— 8 (i)
15.	24—20 (k)	D 17— 3
16.	16—12	13—17
17.	29—25	5— 9
18.	25—22	17—26:
19.	31—22:	1— 5
20.	32—27 (l)	9—13
21.	27—24	5— 9
22.	24—19	8—11
23.	19—16	11—15
24.	28—24	9—14
25.	16—11	15— 8:
26.	22—18	14—23:
27.	24—19	23—16:
28.	20— 4: D	D 3—21
29.	D 4—29	ничья.

(a) Надобно старашься въ сей игрѣ, какъ и въ военномъ искусшвѣ, сохранять резервъ какъ можно долѣе, и не выдвигашь шашекъ съ послѣднихъ линій, особливо въ началѣ игры; ибо чрезъ эшо прошивный игрокъ скорѣе можетъ пройти въ доведи.

(b) Или возметъ двѣ шашки: см. игру 3-ю.

(c) Сей ходъ не хорошъ; бѣлому слѣдовало ступишь 25—21, тогда мѣнялись, и игра была бы равна.

(d) Всякое другое мѣсто для доведи было бы хуже.

(e) Что бы черный не пошелъ 9—14 и не взялъ бы доведь.

(f) Если бѣлый поставитъ доведь на 10, тогда ч. 11—15 и возметъ двухъ.

(g) Въ семъ положеніи игра чернаго гораздо лучше.

(h) Если 29—25, тогда D 17—21, потомъ на 30 и будетъ держать пять шашекъ на сей линіи. Тогда черный не обходимо долженъ выиграть.

(i) Есть много способовъ играть какъ черному, такъ и бѣлому; но по внимательномъ сообра-

женіи каждаго хода, бѣлый можетъ сдѣлать ничью.

(k) Что бы взять доведь за двѣ шашки, отдавъ шашку 31 и 32.

(l) Еслибъ бѣлый, вмѣсто сего, ступилъ 20—16, тогда *D* 3—21, потомъ 9—14 и выиграетъ.

Игра 3-я.

Положеніе начальное.

Бѣлый.	*Черный.*
1. 24—20	9—13
2. 27—24	6— 9
3. 23—19	10—14
4. 26—23	7—10
5. 30—26	3— 7
6. 19—16	12—19:
7. 24— 6:	1—10:
8. 20—16	11—20:
9. 28—24	20—18:
10. 22— 6:	7—10
11. 6—15:	14—17
12. 21—14:	9—11:

Черный имѣетъ лишнюю шашку и долженъ выиграть.

Игра 4-я.

12 запертыхъ шашекъ.

Положеніе начальное.

Бѣлый.	*Черный.*
1. 24—20	12—16
2. 27—24	8—12
3. 23—18	10—15
4. 21—17	9—13
5. 25—21	6— 9
6. 17—14	16—19
7. 21—17	12—16
8. 32—27	1— 6
9. 27—23	6—10
10. 29—25	4— 8
11. 25—21	8—12
12. 30—25	3— 8
13. 31—27	2— 6

Бѣлый не имѣетъ хода—проигралъ—и всѣ шашки его заперты.

X.

Окончанія игоръ.

1, *Три доведи противъ одной.*

Когда въ концѣ игры у одного игрока останется *одна* доведь на большой линіи, а у другаго *три* доведи, тогда тремя доведями нельзя поймать. Напримѣръ:

Положеніе шашекъ:

Черная доведь на 4.
Бѣлыя на 30, 31, 32.

Бѣлый.	*Черный.*
1. 30—23	4— 8
2. 31—24	8—29
3. 24—19	29—25
4. 32—28	25— 4

Бѣлый не имѣетъ возможности выиграть. Игра ничья.

Но если большая линія занята *тремя* доведями, то можно поймать.

Многіе игроки до сихъ поръ полагаютъ, что съ тремя нельзя выиграть, а если и случается выигрывать, то большею частію отъ ошибки того игрока, у котораго одна доведь, и что при внимательномъ соображеніи каждаго хода противника, можно избѣжать проигрыша. Но сіе совершенно несправедливо. Напротивъ я утверждаю (какъ и изъ представленныхъ примѣровъ можно видѣть) что какой бы игрокъ ни былъ, съ 12 ходовъ и менѣе, позволяя ему перемѣнять ходы, *принужденъ* будетъ проиграть не отъ нечаянной ошибки, но единственно отъ *невозможности* избѣжать проигрыша.

Для сего надлежитъ наблюдать слѣдующее правило:

Во первыхъ должно, оставя одну доведь на большой линіи, дву-

мя другими занять двѣ среднія линіи: 5—32 и 1—28 и поставить ихъ на клѣтки 23 и 19; потомъ доведью, которая осталась на большой линіи, ступить на клѣтку 22 или 11, чрезъ это противная доведь принуждена будетъ сойти съ линіи 3—21 и ступить на боковую клѣтку, откуда будетъ имѣть однѣ только крайнія линіи: 13—2—20—31—13; тогда которою нибудь изъ двухъ шашекъ, стоящихъ на среднихъ линіяхъ 23 и 19, ступить на линію 3—21 и сдѣлать изъ трехъ доведей *трехъ-угольникъ* такимъ образомъ, что бы доведь, составляющая острый уголъ трехъугольника, была въ головахъ противной доведи;—тогда съ трехъ ходовъ пойманъ.

Для лучшаго объясненія слѣдуютъ примѣры:

Первый примѣръ.

Положеніе шашекъ:

Бѣлыя доведи на 29, 30, 31.
Черная доведь на 3.

Бѣлый.	*Черный.*
1. 30—19	3—14
2. 31—24 (a)	14— 9
3. 24—28	9—32
4. 29— 4	32—14
5. 28—32	14—17 (b)
6. 32—23 (c)	17— 7
7. 4—22 (d)	7— 2
8. 19—10 (e)	2—20 (f)
9. 22—31	20—11
10. 23—16	11—20:
11. 10—24	20—27:
12. 31—20:	проигралъ.

(a) Чтобъ поставить ее на кл. 23.

(b) Когда нѣтъ возможности удержать средней линіи, черный старается занять линію 21—3.

(c) Бѣлый достигъ намѣренія своего занять двѣ среднія линіи и поставить доведи на клѣткахъ 19 и 23; теперь онъ долженъ стараться вытѣснить противную доведь съ линіи 21—3 и запереть ее въ крайнихъ линіяхъ, въ чемъ можетъ успѣть, играя слѣдующимъ образомъ: см. продолженіе.

(d) Симъ ходомъ бѣлый принуждаетъ чернаго сойти съ линіи 21—3 и ступить на крайнюю, ибо если онъ ступитъ на 21 или на 3, тогда бѣлый отдастъ доведь 22 на 25 или 8, и въ слѣдующій ходъ возметъ.

(e) Бѣлый занимаетъ шашками всѣ среднія линіи, дѣлая изъ нихъ подобіе треугольника, и оставляетъ черному только крайнія линіи. Въ семъ положеніи съ четырехъ ходовъ черный пойманъ. А если бы черный, вмѣсто хода 7—2, ступилъ 7—20, тогда бѣлый 23—14, дѣлаетъ треугольникъ и также

поймаетъ его.—(*Примѣчаніе*). Трехъугольникъ надобно дѣлать такимъ образомъ, что бы одна доведь стояла въ головахъ противной доведи.

(f) Или на 13, тогда бѣлый 22—31, потомъ отдаетъ: 23—9, 10—17 и возметъ доведь.

Другой примѣръ.

Положеніе такое же.

	Бѣлый.	*Черный.*
1.	30—19	3—14
2.	31—24	14— 9
3.	24—28	9—32
4.	29— 4	32—14
5.	28—32	14— 7
6.	32—23	7—20
7.	19—10 (g)	20—31 (h)
8.	4—11	31—13
9.	11— 2	13—22
10.	10—17	22—13:
11.	23— 9	13— 6:
12.	2—13:	проигралъ.

(g) Бѣлый занимаетъ линію 21—3, оставляетъ черному однѣ крайнія линіи и куда бы онъ ни ступилъ, въ слѣдующій ходъ, доведью 4 дѣлаетъ треугольникъ. — Надлежитъ замѣтить, что бѣлый не хорошо бы сдѣлалъ, если бы доведью 23 занялъ линію 21—3, ступивши на 14, потому, что тогда, въ слѣдующій ходъ, не могъ бы сдѣлать треугольника такимъ образомъ, чтобъ одна доведь стояла въ головахъ противной— и два хода были бы потерены.

(h) Или на 2, тогда бѣлый 4—22.

Сихъ двухъ примѣровъ достаточно, чтобъ научиться ловить тремя доведями.

2, Три доведи противъ одной доведи и шашки.

Когда у одного игрока остается три доведи, а у другаго доведь и простая шашка, то три доведи

всегда выигрываютъ; въ одномъ только положеніи (см. примѣръ 10) игра можетъ быть ничья.

Во всѣхъ примѣрахъ большая линія у трехъ доведей.

Примѣръ 1-й.

Положеніе шашекъ.

Бѣлыя доведи: 29, 30, 31.

Черная доведь на 3, простая шашка на 21.

Въ сей игрѣ, равно какъ и въ слѣдующихъ, надобно занять двѣ среднія линіи, употребляя противную шашку какъ средство къ выигрышу; если же черный рѣшится пожертвовать ею, надобно остерегаться, что бы чрезъ то не потерять большой линіи.

Черный.	*Бѣлый.*
1. 3—14	30—19
2. 14— 5 (a)	19— 1
3. 5—32	1— 5
4. 32—28	29— 4 (b)

5. 28— 1	4—18 (c)
6. 1—19	5— 1
7. 19—12	1—15
8. 12—30	18— 5 (d)
9. 30—12	15—29
10. 12—30	29— 8 (e)
11. 30—12	31—13
12. 12— 3:	5—14
13. 3—17:	13—22:

проигралъ.

(a) Если ступитъ на 32, тогда бѣлый 31—17, потомъ 19—23 и выиграетъ.

(b) Черный имѣетъ теперь только одинъ ходъ съ 28 на 1 и обратно, и не можетъ ступить ни на которую клѣтку той линіи; ибо если ступитъ на 19, тогда бѣлый 31—17, а если на 6, то 5—9, потомъ 4—22 и выиграетъ.

(c) Бѣлый намѣренъ вытѣснить чернаго съ занимаемой имъ линіи, безъ чего игра не можетъ быть выиграна.

(d) Черный опять имѣетъ только одинъ ходъ съ клѣтки 30 на 12 и обратно; будучи приведенъ въ такое положеніе, съ нѣсколькихъ ходовъ проиграетъ.

(e) Это рѣшительный ходъ.

Примѣръ 2-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи также на 29, 30 и 31.

Черная доведь на 1, шашка на 13.

Черный.	*Бѣлый.*
1. 1— 5	30—21
2. 5—32	31—22
3. 32—28	21—14
4. 13—17 (f)	14—21: (g)

(f) Черный въ необходимости отдать шашку, а если бы ступилъ доведью на 32, тогда бѣлый 14—23 и выиграетъ.

(g) И выиграетъ, какъ показано выше.

Примѣръ 3-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи также на 29, 30, 31.

Черная доведь 1, шашка 5.

Черный.		*Бѣлый.*
1.	1—28	31—13
2.	28— 1 (h)	30—21
3.	1—28	29—18
4.	28— 1	18—14
5.	1—28	13— 9 (i)

(h) Черный не имѣетъ другаго хода; если ступитъ на 24 или 10, тогда 13—9, потомъ 29—18 и возметъ двухъ.

(i) Куда черный ни пойдетъ, въ слѣдующій ходъ проиграетъ.

Примѣръ 4-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи также: 29, 30, 31.

Черная доведь 2, шашка 1.

Черный.		*Бѣлый.*
1.	2— 9	30—19
2.	9— 6	31—24
3.	6— 9	24—28
4.	9—32	29— 4
5.	32— 9	28—32
6.	9— 2	32—14
7.	2— 6	4—15
8.	6— 2	19—26
9.	2— 6	14—10
10.	6—13	26—31
11.	13— 9	31—13
12.	9—23	13— 6
13.	23—16	15—22
14.	16—12	22—25
15.	12—30	25—21
16.	30—12	21—30 и выиграетъ.

Примѣръ 5-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи также: 29, 30, 31.

Черныя: доведь 3, шашка 2.

Бѣлый.	*Черный*
1. 31—24	3—14
2. 30—19	14— 5
3. 24—28	5—32
4. 29— 4	32—14
5. 28—32	14— 7
6. 32—23	7—17
7. 4—11	17— 7
8. 11—22	7—20
9. 23—14	20—31
10. 22—13	2— 6

11. 19— 1: и выиграетъ.

Примѣръ 6-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи также: 29, 30, 31.
Черныя: доведь 2, шашка 3.

Черный.	*Бѣлый.*
1. 2— 9	31—24
2. 9—14	24—28
3. 14—27 (k)	30—19
4. 27—31	29—18

5. 31—20	19—26
6. 20—31	26—13
7. 31—20	13—31
8. 20—16 (l)	31—20
9. 16—12	28— 1
10. 12—30	18—25
11. 30—21:	1—10 и выиграетъ.

(k) Если ступитъ на 9, тогда бѣлый 29—8, потомъ 30—16 и возметъ двухъ.

(l) Если ступитъ на 2, тогда бѣлый 31—20, и въ слѣдующіе два хода будетъ пойманъ.

Примѣръ 7-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи также: 29, 30, 31.
Черныя: доведь 3, шашка 4.

Черный.	*Бѣлый.*
1. 3—14	31—20 (m)
2. 14— 5	30—19

3. 5— 1	19—28
4. 1— 5	29—15
5. 5—32	20— 2
6. 32—14	28—32
7. 14— 3	32—23
8. 3—17 (n)	2—20
9. 17— 3	23—30
10. 3—21	30—12
11. 21— 3	15—25
12. 3—21	20—16
13. 21—30:	16—19 и выиграетъ.

(m) Черный принужденъ теперь ходить по однѣмъ только крайнимъ клѣткамъ, въ противномъ случаѣ бѣлый ступитъ 29—8 и выиграетъ.

(n) Если ступитъ 3—8, тогда бѣлый 23—12, а потомъ 2—11.

Примѣръ 8-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи также: 29, 30, 31.
Черныя: доведь 1, шашка 12.

Черный.	*Бѣлый.*
1. 1—28	31—20
2. 28—10	30—23
3. 10— 1	23—32
4. 1—28	29—18
5. 28— 6	32—28
6. 6—13	28— 6
7. 13— 2:	18—11
8. 2—16: и проиграетъ.	

Примѣръ 9-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи также: 29, 30, 31.
Черная доведь 1, шашка 20.

Черный.	*Бѣлый.*
1. 1—28	30—23
2. 28— 1	23—32
3. 1—28	29—18
4. 28—10	32—28
5. 10— 3	18—32
6. 3—12	28—15
7. 12—30	31—22

8. 30—21 15—19
9. 21— 3 22—25
10. 3—21 32—23
11. 21—30: 19—12 и выиграешь.

Примѣръ 10-й.

Положенiе.

Бѣлыя доведи: 29, 31, 32.
Черныя: доведь 3, шашка 28.

Черный.	*Бѣлый.*
1. 3—10	29—18
2. 10—19	18—27
3. 19—12	

Игра ничья, а если бы черный ступилъ на большую линiю, на 30, или на 1, тогда проигралъ бы, въ первомъ случаѣ: 27—24, потомъ 32—23; во второмъ: 27—24, 31—26; а въ третьемъ: 27—23.

Изъ сихъ примѣровъ можно видѣть какъ много есть средствъ

выиграть съ тремя доведями противъ одной и простой шашки, только нельзя опредѣлить какимъ имянно способомъ надлежитъ играть въ такомъ или другомъ положенiи простой шашки; но надлежитъ соображаться съ ходами противника, и, какъ выше было замѣчено, употреблять простую шашку средствомъ къ выигрышу.

3, *Четыре доведи противъ одной.*

Четыре доведи всегда выигрываютъ, хотя бы *одна* (противная) стояла на большой дорогѣ; но здѣсь представлено, какимъ образомъ можно поймать, не отдавши ни одной шашки.

Большая линiя занята четырьмя доведями.

Положенiе.

Бѣлыя доведи: 29, 30, 31, 32.
Черная доведь на 3.

Что бы достигнуть сего, то во первыхъ надобно стараться помѣстить шашки по срединѣ доски.

Бѣлый.	*Черный.*
1. 30—19	3—12
2. 32—23	12— 3
3. 29—18 (a)	3—21
4. 31—22	21— 3
5. 22—25	3—21
6. 25—30	21—17
7. 30—21	17—31 (b)
8. 21— 3 (c)	31—13
9. 23—27	13—31
10. 27—20	31—13
11. 20—31	13— 2
12. 3—21	2—20 (d)
13. 21—17	20— 2
14. 31—20	2—13
15. 17—31	13— 2
16. 31—13	пойманъ.

(a) Помѣстивъ такимъ образомъ три доведи, на которыхъ ни съ какой стороны напасть нельзя, надобно

стараться теперь четвертою доведью занять линію 21—3 и принудить противную дамку ходить только по крайнимъ линіямъ.

(b) Черному остаются однѣ крайнія линіи.

(c) Занявъ сію линію, теперь надлежитъ доведью 23 вытѣснить противную съ линіи 31—13.

(d) Если ступитъ на 13, тогда 21—7 и съ двухъ ходовъ будетъ пойманъ.

4, *Шесть шашекъ запираютъ одну.*

Положеніе.

Бѣлыя шашки: 29, 30, 31, 32, 25 и 28.

При этомъ положеніи бѣлый условился запереть черную шашку, предоставивъ черному поставить ее на какую угодно изъ 4-хъ клѣтокъ крайней его линіи и первому ходить.

Черный ставитъ шашку свою на 2.

Примѣръ.

	Черный.	*Бѣлый.*
1.	2— 7	25—22
2.	7—10	31—27
3.	10—15	22—18
4.	15—22:	30—25
5.	22—26	27—23
6.	26—19:	28—24
7.	19—28:	

XI.

Хитрости шашечной игры.

Здѣсь представляется нѣсколько примѣровъ или задачь, которые, потрудности и замысловатости рѣшеній, названы мною *Хитростями* шашечной игры. Совѣтую Любителямъ рѣшать ихъ самимъ, и смотрѣть на показанныя мною разрѣшенія только въ такомъ случаѣ, когда затруднятся, или для повѣрки сдѣланныхъ хо-

довъ.—Сіе послужитъ имъ пріятнымъ занятіемъ и вмѣстѣ съ тѣмъ наставленіемъ, какъ играть въ подобныхъ положеніяхъ, часто въ игрѣ случающихся.

Рѣшеніе сихъ примѣровъ показаны ниже по соотвѣтственнымъ номерамъ.

Бѣлый во всѣхъ примѣрахъ начинаетъ первый.

Положеніе шашекъ для примѣровъ.

N 1.

Черныя: D 4, D 13, простая шашка 16.

Бѣлыя: D 21, D 32, простыя шашки: 10, 24, 30.

Бѣлый выиграетъ.

N 2.

Черныя простыя шашки: 3, 4, 6, 8, 11, 12, 13, 14.

Бѣлыя простыя шашки: 29, 21, 22, 30, 23, 19, 24.

Бѣлый выиграетъ.

N 3.

Черныя: D 2, шашки: 3, 4, 8, 9, 11.

Бѣлыя простыя шашки: 18, 20, 22, 26, 28, 31, 32.

Бѣлый выиграетъ.

N4.

Черныя D 8, D 11, шашки: 3, 4, 6.

Бѣлыя: простыя шашки: 18, 20, 22, 26, 28, 31, 32.

Игра ничья.

N 5.

Черныя: D 1, шашка 10.

Бѣлыя простыя шашки: 13, 30, 32.

Игра ничья.

N 6.

Черныя: D 18, шашка 13.

Бѣлыя простыя шашки: 21, 29, 30, 31.

Бѣлый выиграетъ и запретъ доведъ.

N 7.

Черная шашка 6.

Бѣлыя шашки: 14, 18, 21, 23, 26, 27, 31, 32.

Бѣлый пропуститъ черную шашку въ дамки и запретъ ее.

N 8.

Черныя: D 11, шашка 6.

Бѣлыя шашки: 18, 23, 25, 30, 31.

Бѣлый запираетъ доведъ.

N 9.

Черныя D 18, шашка 2.

Бѣлыя: D 12, шашки: 10,17,26,30.

Бѣлый запираетъ доведъ и шашку.

N 10.

Черныя: D 14, шашка 20.

Бѣлыя: D 2, шашки: 24, 28, 32.

Бѣлый запираетъ доведъ и шашку.

N 11.

Черныя: D 10, шашки: 8 и 13

Бѣлыя шашки: 18, 19, 20, 22, 23, 24, 27, 31, 32.

Бѣлый запираетъ доведъ и двѣ шашки.

N 12.

Черныя: D 2, D 7, D 10, шашки: 3, 4, 8, 12.

Бѣлыя шашки: 13, 21, 30, 31, 32, 28, 20.

Бѣлый выиграетъ.

Рѣшеніе сихъ примѣровъ.

N 1.

Бѣлый.	*Черный.*
1. 30—25	D 4—29:
2. 10— 6	D 13— 2:
3. D 21— 7	D 2—11:
4. 24—19	16—23:
5. D 32— 4:	проигралъ.

N 2.

Бѣлый.	*Черный.*
1. 22—17	13—22:
2. 29—25	22—29: D
3. 21—17	14—21:
4. 23—18	D 29—15:

5. 19— 1: D	11—16
6. 24—20	8—11
7. D 1— 6	3— 7
8. D 6—28	16—19
9. D 28— 3:	11—15
10. D 3—14	15—19 (a)
11. D 14—10	19—23
12. D 10—19	23—16:
13. 20—11:	12—16
14. 11—20:	4— 8
15. 20—16	8—12
16. 16—11	проигралъ.

(a) или 4—8, см. *перемѣну*.

Перемѣна.

Бѣлый.	*Черный.*
10.	4— 8
11. D 14—32	8—11
12. D 32—23	12—16
13. D 23—12:	15—18
14. D 12—26	11—15
15. 20—16	проигралъ.

N 3.

Бѣлый.	Черный.
1. 18—15	11—25:
2. 26—22	25—18:
3. 20—16	D 2—20:
4. 28—24	D 20—27:
5. 32—5:	и выиграетъ.

N 4.

Бѣлый.	Черный.
1. 20—16	D 11—20:
2. 18—14	D 8—25:
3. 14—10	6—15:
4. 26—22	D 25—18:
5. 28—24	D 20—27:
6. 32—14:	15—19
7. 31—27	3—7
8. 14—9	7—10
9. 9—5	10—15
10. 5—1 D	15—18
11. D 1—28:	18—22
12. 27—23	22—25
13. D 28—19	25—29 D

ничья.

N 5.

Бѣлый.	Черный.
1. 13—9	D 1—5
2. 9—6	10—1:
3. 30—26	D 5—9
4. 26—23	D 9—27:
5. 32—23:	1—6
6. 23—19 ничья.	

N 6.

Бѣлый.	Черный.
1. 29—25	D 18—29:
2. 21—17	13—22:
3. 30—25	22—26
4. 31—22:	проигралъ.

N 7.

Бѣлый.	Черный.
1. 14—9	6—13:
2. 18—14	13—17
3. 23—18	17—10:
4. 18—15	10—19:
5. 27—23	19—24

6.	32—27	24—28
7.	23—19	28—32 D
8.	26—23	D 32—28
9.	27—24	D 28—32
10.	31—27	D 32—28
11.	21—17	D 28—32
12.	17—14	D 32—28
13.	14—10	D 28—32
14.	10— 7	D 32—28
15.	7— 3 D	D 28—32
16.	D 3—17	D 32—28
17.	D 17—31	D 28—32
18.	24—20	D 32—28
19.	27—24	D 28—32
20.	D 31—27	D 32—28
21.	D 27—32	проигралъ.

N 8.

	Бѣлый.	Черный.
1.	18—14	D 11—29:
2.	14—10	6—15:
3.	23—18	15—22:
4.	30—25	22—26
5.	31—22:	проигралъ.

N 9.

	Бѣлый.	Черный.
1.	30—25	D 18—29:
2.	10— 6	2— 9:
3.	17—14	9—18:
4.	26—22	18—25:
5.	D 12—30	проигралъ.

N 10.

	Бѣлый.	Черный.
1.	32—27	D 14—32:
2.	D 2—13	20—27:
3.	D 13—31	проигралъ.

N 11.

	Бѣлый.	Черный.
1.	19—16	D 10—28:
2.	22—17	13—15:
3.	23—19	15—24:
4.	16—12	8—11
5.	20—16	11—20:
6.	12— 8	проигралъ.

№ 12.

Бѣлый.	*Черный.*
1. 21—17	D 10—21:
2. 13— 9	D 2—13:
3. 31—26	D 13—31:
4. 30—25	D 21—30:
5. 32—27	D 31—24:
6. 28—19:	D 30—16:
7. 20— 2: D и выиграетъ.	

XII.

Объ игрѣ въ поддавки.

Игра въ поддавки (qui perd-gagne) требуетъ гораздо болѣе расчета, нежели обыкновенная; а особливо въ концѣ игры при каждомъ ходѣ надобно внимательно смотрѣть: нѣтъ ли возможности всѣхъ отдать, и остерегаться, что бы противникъ того же не сдѣлалъ. Въ сей игрѣ надобно стараться съ начала брать шашки и не всегда

отдавать свои какъ только представится случай; ибо тотъ, у кого болѣе шашекъ, имѣетъ болѣе ходовъ, и потому—больше способовъ выиграть. Надлежитъ примѣчать, что вообще гораздо скорѣе можно отдать большее число шашекъ противъ меньшаго, нежели меньшее противу большаго.

Играя въ поддавки также надобно наблюдать, что бы шашку вашу (бѣлую) не заперли на клѣткахъ 12 или 5, и съ своей стороны старайтесь заманить чернаго на 21 или 28.—Тогда тотъ игрокъ, чья шашка заперта, непремѣнно долженъ проиграть, ибо противникъ заранѣе устроитъ шашки свои такимъ образомъ, чтобъ можно было отдать всѣхъ, и при удобномъ случаѣ исполнитъ намѣреніе свое, давши ходъ той запертой шашки.

Здѣсь представляется нѣсколько примѣровъ, какъ можно отдать

одной шашкѣ всѣ двѣнадцать шашекъ.

Двѣнадцать шашекъ противъ одной.

Примѣръ 1-й.

Положеніе бѣлыхъ начальное.

Черная шашка на 2.

(Все равно, гдѣ бы черная шашка ни стояла изъ 4 клѣтокъ крайней линіи.)

	Бѣлый.	*Черный.*
1.	22—18 (a)	2— 6
2.	21—17 (b)	6— 9
3.	17—14	9—13
4.	25—21	13—17
5.	24—19	17—10:
6.	18—15	10—14
7.	15—10	14— 7:
8.	23—18	7—10:
9.	19—15	10—19:
10.	28—24	19—28:
11.	27—24	28—19:

12.	18—15	19—10:
13.	26—22	10—15 (c)
14.	22—18	15—22:
15.	21—17	22—13:
16.	29—25	13—17
17.	25—21	17—22
18.	31—26 (d)	22—31: D
19.	21—17	D 31—13:
20.	30—26	D 13—31:
21.	32—27	D 31—20:

(a) Начиная игру, надобно ставить шашку на ту линію, на которой стоитъ противная шашка.

(b) Всегда надобно стараться имѣть двѣ шашки въ такомъ положеніи, когда противная подходитъ.

(c) Или 10—14, см. *перемѣну*.

(d) Чернаго надобно пропускать въ дамки только въ такомъ случаѣ, когда можно всѣхъ отдать.

Перемѣна.

Для избѣжанія повтореній сдѣланныхъ ходовъ, шашки надлежитъ разставить слѣдующимъ образомъ:

Бѣлыя: 21, 22, 29, 30, 31, 32.
Черная на 10.

Бѣлый.	*Черный.*
13.	10—14
14. 21—17	14—21 :
15. 30—26	21—25
16. 32—27	25—18 :
17. 26—23	18—22
18. 23—18	22—15 :
19. 31—26	15—18
20. 27—23	18—27 :

21. 29—25 и опдасшъ двѣ послѣднія.

Примѣръ 2-й.

Положеніе шашекъ тоже какъ въ 1 примѣрѣ.

Бѣлый.	*Черный.*
1. 22—18	2— 6
2. 21—17	6—10
3. 18—14	10—15
4. 23—18	15—13 :
5. 25—21	13—17

6. 24—20	17—10 :
7. 26—22	10—15 (e)
8. 22—18	15—22 :
9. 21—17	22—13 :
10. 29—25	13—17
11. 25—21	17—22
12. 21—17	22—13 :
13. 30—25	13—17
14. 25—21	17—22
15. 21—17	22—13 :
16. 31—26	13—17
17. 26—22	17—26 :
18. 27—23	26—19 :
19. 28—24	19—28 :
20. 32—27	28—32 *D*
21. 20—16	*D* 32—12 :

(e) Или 10—14, см. *перемѣну.*

Перемѣна.

Шашки въ слѣдующемъ положеніи:

Бѣлыя: 20, 21, 22, 27, 28, 29, 30, 31, 32.

Черная 10.

	Бѣлый.	Черный.
7.		10—14
8.	21—17	14—21 :
9.	30—26	21—25
10.	20—16	25—18 :
11.	26—23	18—22
12.	23—18	22—15 :
13.	16—11	15— 8 :
14.	28—24	8—11
15.	27—23	11—15
16.	24—19	15—24 :
17.	32—27	24—28
18.	23—19	28—32 D
19.	19—16	D 32—12 :
20.	31—26	D 12—30 :
21.	29—25	D 30—21 :

Примѣчаніе.

На 21 страницѣ въ 4 ходѣ бѣлаго вмѣсто 24—11: надлежитъ исправить 20—11:

Другихъ погрѣшностей въ примѣрахъ, положеніяхъ шашекъ и ходахъ не имѣется.
